

Секція № 4

**РОЛЬ ІНФОРМАЦІЙНИХ
ТА КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
У СУЧАСНІЙ
АРХІТЕКТУРНІЙ ОСВІТІ**

Вергунова Н. С., канд. мист., доц.,
Левадний О. М., нар. худ. України, проф.
*Харківський національний університет міського господарства
імені О. М. Бекетова*

**ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
В ДИЗАЙНЕРСЬКІЙ ОСВІТІ.
КАФЕДРА ДОМ ХНУМГ ІМ. О. М. БЕКЕТОВА**

Для підготовки фахівця з дизайну необхідна послідовно правильна система в частині оволодіння комп'ютерною грамотністю і володінням комп'ютерними інструментами проектування. Сьогодні, як правило, комп'ютерні дисципліни, що вивчаються на різних дизайнерських кафедрах, мають досить випадковий і фрагментарний характер: є певний набір програмних засобів (3ds Max, AutoCAD, Photoshop і т.д.), які і намагаються використовувати в підготовці студентів.

Основною помилкою в цьому випадку, є диференціація (а точніше – її відсутність) потрібного програмного забезпечення (далі ПЗ) в залежності від спеціалізації і поставлених методичних завдань. Необхідно враховувати і дорожнечу ПЗ в цілому та оснащення навчального процесу апаратними засобами зокрема, а також проблему наявності відповідних кадрів. Крім того, досі не вщухають суперечки з приводу пріоритетів у використанні ручної та комп'ютерної графіки в підготовці студентів і застосування цих знань в проектному процесі.

Однак, є, як мінімум, три аспекти, що можуть бути визначальними у виборі проектних підходів. Перший: на сучасному етапі процес глобальної комп'ютеризації відбувається не тільки в секторі економіки, але й активно поширюється в соціальній сфері. Друге: нинішній інструментарій відтворення будь-яких продуктів, стосовно до кафедральних спеціалізацій: будь то об'єкт «промислового дизайну», оригінал-макет «дизайну візуальних комунікацій» або модель «мультимедійного дизайну», заснований на комп'ютерній техніці і використовує відповідні алгоритми. Третій аспект полягає в тому, що проектанти повинні подавати свої проектні матеріали в певних форматах, затребуваних сучасним виробництвом.

Крім того, з'явилися проектні проблеми, що поки не усвідомлюються, як нагальна потреба, оскільки їх провокують умови не зрозумілі більшості проектантів: персонажі комп'ютерних ігор, андроїди і гіноїди, трансформовані інтерактивні панелі, різноманітні гаджети і багато іншого, чим насичене і продовжує насичуватися сучасне об'ємно-просторове середовище. І для вирішення таких проектних завдань, підходить тільки комп'ютерне моделювання.

Тому на кафедрі ДОМ ХНУМГ ім. О. М. Бекетова відповідально підійшли до створення системи комп'ютерної грамоти майбутніх дизайнерів шляхом серйозної реформації навчального процесу,

спрямованого на його досконалість та вибудували логічний і послідовний ланцюжок вивчення необхідного ПЗ.

Весь процес рівномірно розподілений на всі чотири роки навчання за освітньо-кваліфікаційним рівнем «Бакалавр». На першому курсі студенти вивчають плоску растрову і векторну графіку; на другому-тривимірну графіку, в тому числі CAD-технології, а також навчаються основам створення візуалізацій та їх подальшій обробці в растрових редакторах; на третьому курсі – спеціальні комп'ютерні інструменти і доповнення; на четвертому – основи анімації. Таким чином, до закінчення навчання студенти кафедри ДОМ будуть мати всі базові навички роботи на комп'ютері за основними програмними пакетами, що дозволить їм працювати за фахом.

Більш того, підбір необхідного ПЗ орієнтований також на обрану спеціалізацію, а саме «Дизайн промислових об'єктів», «Дизайн візуальних комунікацій» та «Дизайн мультимедійних об'єктів», що дозволяє студенту отримати необхідні базові знання та навички в процесі навчання та виконання дипломної (випускної) роботи бакалавра.

Все це абсолютно необхідно в сучасних реаліях набору абітурієнтів. В іншому випадку дизайнерська школа поступово, але впевнено буде здавати свої позиції на ринку надання навчальних послуг спеціальності 022 «Дизайн». Це принциповий момент, який повинен розуміти кожен працюючий в системі дизайнерської освіти. А він, цей момент, полягає в тому, що професія дизайнера змінила свою суть, перемістившись з області просто малювання в область структурного мислення, від простої стилізації форми до пошуку інноваційних значень цієї форми, і як наслідок, до пошуку нових споживчих властивостей і якостей. Мало того, такі переміщення передбачають і виникнення нових парадигм в бізнесі, коли об'єктом дизайну є не проект, як такий, а готовий продукт.

Таким чином, стратегічним завданням освітнього процесу на кафедрі «Дизайну та образотворчого мистецтва» в Харківському національному університеті міського господарства імені О. М. Бекетова є підготовка дизайнера, що може:

- створити концепцію продукту (в рамках спеціалізацій кафедри) і знайти його унікальне формоутворення;
- вибудувати базову конструкцію свого об'єкта і представити його складання в частині «промислового дизайну» або сформулювати оригінал-макет в частині «дизайну візуальних комунікацій» або змодельовати об'єкт з топологічною сіткою в частині «мультимедійного дизайну»;
- якісно відмодельовати поверхні, що утворюють форму продукту (в рамках спеціалізацій кафедри);
- зробити ефектну візуалізацію продукту із демонстрацією кольорово-фактурного рішення в тому чи іншому середовищі;
- підготувати та скомпонувати всі необхідні елементи для рекламної презентації розробленого продукту.